



The Way of the Exploding Fist

Jeffrey Thompson
World Karate
Champion

BEAT THIS!

C64

Jeffrey Thompson
World Karate
Champion

The Way of the Exploding Fist

Jeffrey Thompson
World Karate
Champion

C64

9 780861 616268

Deutsch
Französisch
Instructions in English

World Karate
Champion

“It's pretty hard to beat me but The Way of the Exploding Fist gave me my hardest fight yet.”

Jeffrey Thompson

“Spectacular, startlingly original epic, most televisual game I have encountered.” **Daily Mail.**

Weekly.

THE WAY OF THE EXPLODING FIST has it all — addictive competitive action and dazzling graphic animation. You are about to face the challenge of a lifetime!

“Quite simply the best program.” **Popular Computing**

“You can control your character with either joystick or keyboard — 18 different manoeuvres including blocks, flying kicks, leg sweeps, roundhouse and even somersaults!”

Challenge the computer, facing opponents of progressively greater skill, or compete with a friend.

“Quite simply the best program.” **Popular Computing**

THE WAY OF THE EXPLODING FIST

The Way of the Exploding Fist is a karate simulation game, and is controlled entirely from the keyboard or joystick.

Although it may take a while to become completely familiar with the various moves, you should be able to start playing almost immediately without learning any of the moves.

HOW TO PLAY WITHOUT READING THE INSTRUCTIONS:

Plug your joystick into the rear port and press the fire button. This will start the game.

Moving your character: Left and right control the left/right movement of your character.

Using the kicks: All kicks are controlled by pressing the fire button and pushing the joystick in the appropriate direction.

Crouching: Pressing the joystick up will allow your character to leap up, while pressing it down makes the player crouch.

Blocks: The joystick also allows you to block your opponent's move. This is obtained by backing off your character while your opponent is performing some aggressive move.

You may occasionally find that when you are naturally backing off, your character goes into a blocking stance. This is fortunate for you, as the “block” is only activated if you are in danger of getting hit by your opponent.

To release the block, move the joystick to neutral or to any position other than moving backwards.

“Holding your moves”: Most of the moves in the Way of the Exploding Fist can be withdrawn shortly after beginning to execute them so that you are able to change your mind and start another move. This also means that if you do want to continue with a move you must ensure that you hold the joystick in the correct position long enough for the move to be executed.

Practising your moves: The easiest way to practice your moves is to go into 2-player mode and test all your skills. Your opponent will not make any move against you, so you should be able to get all moves perfected.

This should be enough to get you started playing The Way of the Exploding Fist. The following instructions give you more detail on the subtleties of this exciting game.

ONE-PLAYER AND TWO-PLAYER MODES:

The Way of the Exploding Fist can be played in either one-player mode or two-player mode. The white player's moves are controlled by the joystick in the rear port, while the red player's moves are controlled by the joystick in the front port.

In playing in one-player mode, you will always control the white character.

Various options can be selected before each game:

DEL: Switch between music and sound effects, or music only.

F3: Switch between 1 player and 2 player options

F7: Switch between joystick and keyboard options

To start a game press F1 to stop a current game press F5.

If F1 is not pressed, the computer will automatically go into a demonstration mode, with the computer controlling both characters. This is indicated by the word DEMO in the top left of the screen. Pressing the fire button while the computer is in demonstration mode will have the same effect as pressing F1 — i.e. you can start playing the game in the mode selected.

Playing one-player mode: The object is to move up through Dan levels by defeating successive opponents, each one slightly better than the previous ones.

You start at novice level, your task being to reach 10th Dan. In each bout, the aim is to score a full two points over your opponent. The first player to obtain two full points wins the bout. In the event that neither player obtains two points within the time period specified, the judge will determine which player performed better and award the victory accordingly.

The match finishes when one of your opponent scores two full points in any one bout.

THE SCORING SYSTEM:

Points are scored not on which action has been taken but on how well each move was executed. If your aggressive move fails to make contact, obviously no points will be awarded. If your move is perfectly executed, you will obtain one full point.

In some instances your move will strike your opponent, but the hit will not be perfect. In these instances, you will only obtain a half-point.

Your current point total is represented on the screen by the yin/yang symbols. The white player's points are shown on the left, while the red player's points are shown on the right. (A half-symbol represents a half point.)

As well as the points for each strike, you will get a score value for each move successfully executed. The score will depend on the move chosen, so that a difficult move, such as a roundhouse kick, will score more than an easy move, such as a jab kick. The score value added will be twice as much if the move was executed perfectly (i.e. a “full-point” execution) than if it was less than perfect (i.e. a “half-point” execution).

SUMMARY OF JOYSTICK POSITIONS:

The following joystick positions will result in the appropriate moves. Each move is explained in more detail further on.

PLAYING TWO-PLAYER MODE:

In this situation, the match does not terminate as above, but the winner is determined by whoever scores the most after a set of four bouts.

After the time limit has been reached in each bout, the judge stops the bout and a new bout is started.

THE SCORING SYSTEM:

Points are scored not on which action has been taken but on how well each move was executed. If your aggressive move fails to make contact, obviously no points will be awarded. If your move is perfectly executed, you will obtain one full point.

In some instances your move will strike your opponent, but the hit will not be perfect. In these instances, you will only obtain a half-point.

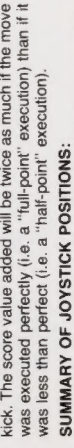
Your current point total is represented on the screen by the yin/yang symbols. The white player's points are shown on the left, while the red player's points are shown on the right. (A half-symbol represents a half point.)

As well as the points for each strike, you will get a score value for each move successfully executed. The score will depend on the move chosen, so that a difficult move, such as a roundhouse kick, will score more than an easy move, such as a jab kick. The score value added will be twice as much if the move was executed perfectly (i.e. a “full-point” execution) than if it was less than perfect (i.e. a “half-point” execution).

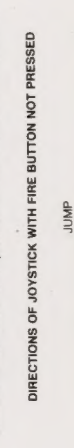
SUMMARY OF JOYSTICK POSITIONS:

The following joystick positions will result in the appropriate moves. Each move is explained in more detail further on.

DIRECTIONS OF JOYSTICK WITH FIRE BUTTON NOT PRESSED



DIRECTIONS OF JOYSTICK WITH FIRE BUTTON PRESSED



USING THE KEYBOARD:

The keyboard option has been included for Commodore owners wishing to play this game without the joystick.

The following keys are used in keyboard mode:

Player 1: Q W E L A S D Z X C

Player 2: P @ . / < > ?

Fire button: Left Shift key

Right Shift key

The operation of these keys is identical to the joystick controls. To switch between joystick and keyboard mode, press the F7 key whilst in demonstration mode.

DETAILS ON THE VARIOUS KICKS:

As mentioned above, all kicks controlled are skilful and sophisticated. As mentioned above, all kicks controlled are skilful and sophisticated. As mentioned above, all kicks controlled are skilful and sophisticated.

The following descriptions refer to “left” and “right”.

“right”. When your character faces the other way, all controls are mirrored — in other words, if you need to press right to get the midkick when facing right, then when you are facing left, you need to press left to get the midkick.

The same applies to the left and right to obtain the midkick in the following sections.

Eight kicks are available to you — one each for the eight positions of the joystick:

Flying kick: This is obtained by pressing the fire button and pressing the joystick up. This is an extremely powerful kick, and can be successful against a standing opponent who is not blocking against the move. Other ways to block this kick are to crouch, or if you are fast enough to respond with a counter flying kick.

High kick: Press fire button and press joystick in the diagonal upper right direction.

Mid kick: Press fire button and press joystick right.

Short jab kick: This is obtained by pressing the fire button and pressing the joystick in the diagonal lower right direction. The main benefit of this kick is that it is very fast to execute and can be used in closer combat.

Sweep (forward): Press fire button and joystick down. This low sweep places your character in a crouching position, then sweeps forward. This can be effective against many aggressive actions, as it combines offence with defence.

Sweep (backward): Press fire button and press joystick in a lower left diagonal direction. This move is identical to the forward sweep, but the effect is to sweep behind you. This can therefore be used if your opponent is behind you.

Roundhouse: Press fire button and joystick left. This move is the traditional roundhouse kick of karate, but also has the advantage that it allows you to turn about face. This kick has two distinct operations: in the first instance (by keeping the fire button pressed throughout the kick) you execute the full roundhouse kick. The second mode of operation is a fast about-face. This is achieved by starting the roundhouse kick as described above, but releasing the fire button before the kick is completed.

You will find the full roundhouse kick is a time-consuming manoeuvre, it can be especially effective in many situations. Note also that as the roundhouse kick moves you out of the direct line of your opponent's attack, some of your opponent's aggressive moves may not be effective against you while you are performing this action.

High back kick: Press fire button and press joystick in an upper left diagonal position. This move is the reverse of the forward high kick and enables you to attack opponents that may have slipped past you.

You can of course also turn around to attack opponents that are behind you (see notes on roundhouse kick above).

PUNCHES

As well as kicks, the Way of the Exploding Fist requires devices to be adept at close fighting, using punches. Three punches are available from joystick control. Note that the fire button should not be pressed to execute punches.

High punch: This is obtained by pressing the joystick in the upper right diagonal direction. (Do not press the fire button.) This is effective against an opponent that is reasonably close to you.

Jab punch: This is obtained by pressing the joystick in the lower right diagonal direction. (Do not press the fire button.) This is the fastest action you can take, and is extremely effective in very close fighting. At times your opponent may use this move, and because it is such a fast jab, you may not even be aware of what hit you!

Low punch: This is obtained by going into the crouch position first, then pressing the joystick to the right. Because of the variety of moves that can be accomplished from the crouching position, the low punch can often be a surprise move.

SOMERSAULTS:

Somersaults are a very fast way to move out of the reach of your opponent. There are two somersaults — one forward and one backward. Note that if you get too close to the edge of the screen in either direction, your somersaults may not be as effective.

Forward somersault: This is obtained by pressing the joystick in the upper left diagonal direction. (Do not press the fire button.)

Backward somersault: This is obtained by pressing the joystick in the lower left diagonal direction. (Do not press the fire button.)

ADVANCED PLAYERS' TIPS:

Blocks: Note that blocks are not the perfect answer to aggressive moves from your opponent. There are two blocks the computer can choose from, a high block and a low block, depending on the action that is being taken by your opponent.

Holding the joystick in block move means that you will be holding the block, and it is possible for your opponent to start a different aggressive move that is not countered by your current block.

Note also that the two low sweeps cannot be blocked. If you are within striking range of the sweeps, the only appropriate actions are a jump (joystick up) or one of the somersaults.

Crouch: The crouch is a move that can be “held” by keeping the joystick held down. This allows you to execute either a low punch, or the two sweep actions. If one of the two sweeps is selected from a crouching position, the time taken for this action is greatly reduced, and the move is therefore much more effective.

Gregg Barnett - Game design and programming

Greg Holland - Graphics

Neil Brennan - Music

Bruce Bayley & David Johnston - Additional Programming

© Beam Software 1985

Cover illustration: David Rowe

Cassette duplication by Ablex Audio Video

Production by Cosprint Limited

Published by

Melbourne House

Castle Yard House, Castle Yard,

Richmond TW9 1GF,

United Kingdom.

70 Park Street, South Melbourne, 3205

Australia.

“Enjoy these other great Commodore 64 titles from Melbourne House”

“The Hobbit”

“The Hobbit”

“The Hobbit”

“The Hobbit”

Le "Way of the Exploding Fist", par Gregg Barnett
Le "Way of the Exploding Fist" est aussi proche d'un vrai combat qu'il est possible de l'être. Il est possible de l'être.

Devenez un maître de cet art mystérieux et ancien, progressez du niveau des novices au 10e Dan et entraînez votre force et votre discipline.

Vous pouvez commander votre personnage soit par l'intermédiaire d'un manche à balai, soit par l'intermédiaire du clavier. De huit différentes manières sont possibles d'entraîner les biocages, les coups de pied au bond, les coups de pied balayants, les mouvements de gration et même les prouesses balistiques.

Le "Way of the Exploding Fist" possède tout cela: une action de compression, une animation graphique étonnante (plus de 700 sprites) et un accompagnement "son" proche de la réalité.

THE WAY OF THE EXPLODING FIST (L'explosion du poing)
Le "Way of the Exploding Fist" est un jeu de simulation de karaté et se commande entièrement à partir du clavier ou d'un manche à balai.

Bien qu'il soit possible qu'il faille un certain temps pour se familiariser parfaitement avec tous les mouvements possibles, vous devez pouvoir commencer à jouer presque immédiatement sans avoir appris de mouvements.

COMMENT JOUER SANS LIRE TOUTES LES INSTRUCTIONS
Raccorder votre manche à balai au port arrière et appuyer sur le bouton de déclenchement de tir. Ceci mettra le jeu en route.

Pour déplacer votre personnage: Les positions à gauche et à droite commandent les mouvements à gauche et à droite de votre personnage.

Utilisation des coups de pied: Tous les coups de pied sont commandés en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à balai dans la direction appropriée.

Mouvement d'accroissement: Le déplacement du manche à balai vers le haut permet à votre personnage de se relever, alors que le mouvement vers le bas le fera s'accroupir.

Biocage: Le manche à balai vous permet également de bloquer les mouvements de votre adversaire. Cette action s'obtient en faisant reculer votre personnage alors que votre adversaire exécute un mouvement d'attaque. Il peut arriver que, lorsque vous êtes en train de reculer naturellement, votre personnage se mette en position de biocage. C'est une bonne chose pour vous étant donné que le "biocage" n'est mis en action que si vous êtes en danger d'être frappé par votre adversaire.

Pour sortir de la position de "biocage", déplacer le manche à balai au point mort ou à toute autre position que le mouvement en arrière.

"Mouvements retenus": La plupart des mouvements dans le "Way of the Exploding Fist" peuvent être décommandés pendant un court temps après leur début d'exécution, ce qui vous permet de changer d'avis et de commencer un autre mouvement. Ceci implique que, si vous voulez qu'un mouvement s'exécute, vous devez vous assurer que vous maintenez le manche à balai dans la position correcte pendant un instant suffisamment long pour que le mouvement s'exécute.

Pour s'entraîner aux mouvements: La façon la plus facile de s'entraîner aux mouvements est de se mettre en mode "2 joueurs" et de faire l'essai de toutes vos possibilités. Votre adversaire ne faisant aucun geste contre vous, il doit vous être possible d'exécuter tous les mouvements à la perfection.

Ceci doit suffire pour commencer à jouer au "Way of the Exploding Fist". Les instructions qui suivent expliquent en plus grand détail les subtilités de ce jeu vraiment excitant.

MODES "UN JOUEUR" ET "DEUX JOUEURS"
Le "Way of the Exploding Fist" peut se jouer en mode "un joueur" ou "deux joueurs". Les mouvements du joueur blanc sont fonctionnels et le manche à balai raccorde au port arrière, alors que les mouvements du joueur rouge sont commandés par le manche à balai raccorde au port avant.

Si vous jouez en mode "un joueur", c'est toujours le joueur blanc que vous commandez.

Différentes options peuvent être sélectionnées avant chaque partie.

DEL: Commutation effet sonore "Marche" ou "Arrêt". (La musique est toujours en marche).

F3: Commutation entre options Mode "1 joueur" et mode "2 joueurs".

F7: Commutation entre commande "manche à balai" et commande "clavier".

Pour recommander une partie, appuyez sur F1 ou sur le bouton de tir du manche à balai. Pour interrompre une partie en cours, appuyez sur F5.

Si l'on n'a pas appuyé sur F1, l'ordinateur se mettra automatiquement en mode "démonstration", l'ordinateur commandant les deux personnages. Ceci est indiqué par la mention "DEMO" en haut et à gauche de l'écran. Si l'on appuie sur le bouton de déclenchement de tir, alors que l'ordinateur est en mode "démonstration", l'effet sera le même qu'en appuyant sur F1, c'est-à-dire que vous pouvez commencer à jouer dans le mode que se trouve sélectionné.

Jeu en mode "un joueur": L'objectif est de progresser en niveau de Dan en surmontant des adversaires successifs dont chacun se trouve meilleur que le précédent. Si l'on commence au niveau novice, l'objectif est d'arriver au 10e Dan.

Dans chacun des combats, le but est de marquer deux points entiers contre votre adversaire. Le premier joueur qui obtient deux points gagne le combat. Dans le cas où aucun des joueurs n'obtient deux points au cours de la période spécifiée, le juge-arbitre détermine quel joueur s'est montré le meilleur et accorde la victoire en conséquence.

Le match se termine lorsque votre adversaire dans n'importe lequel des combats a marqué deux points.

Jeu en mode "deux joueurs": Dans cette situation, le match ne se termine pas comme ci-dessus, mais le vainqueur est celui qui marque la plus grande différence de points entre les deux combats. Lorsque la limite de temps se trouve atteinte pour chaque combat, le juge-arbitre arrête le combat et un nouveau combat commence.

LE SYSTEME DE MARQUES
Les points ne se marquent pas en fonction de l'action entreprise, mais en fonction de la qualité d'exécution de chaque action. Si votre action agressive n'aboutit pas au contact, évidemment aucun point ne vous sera accordé. Si votre action est exécutée à la perfection, vous obtiendrez un point entier.

Dans certains cas, votre mouvement frappera votre adversaire, mais le coup ne sera pas parfait. Dans ces cas-là, vous n'obtiendrez qu'un demi-point.

Vous total de points à un instant donné est représenté à l'écran par des symboles yinyang. Les points du joueur blanc sont affichés à gauche, alors que les points du joueur rouge sont affichés à droite. (Un demi-geste compte un demi-point).

Outre les points obtenus pour chaque coup porté, vous marquez pour chaque mouvement exécuté avec succès. La marque dépendra des mouvements choisis. Ainsi, un mouvement efficace tel qu'un coup de pied balayant marquera plus qu'un mouvement facile tel qu'un coup de pied droit. La valeur de marque accordée sera si le mouvement est exécuté à la perfection (exécution "point entier"), double que dans le cas où le mouvement n'atteint pas la perfection (c'est-à-dire exécution "demi-point").

RESUME DES POSITIONS DE MANCHE A BALAI
Les positions de manche à balai indiquées ci-dessous commandent les mouvements appropriés. Chaque mouvement est expliqué plus en détail ci-après.

POSITION DU MANCHE A BALAI SANS ENFOUCHEMENT DU BOUTON DE TIR

SAUT
PRIOUETTE EN AVANT
COUP DE
PAS EN AVANT
COUP DROIT SEC
ACCROUISSEMENT
COUP DE POING BAS

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

COUP DE PIED EN ARRIERE HAUT
COUP DE PIED HAUT
COUP DE PIED MOYEN
COUP DE PIED SEC COURT
COUP DE PIED SEC LONG

DETAILS DES DIFFERENTS COUPS DE PIED

Comme à l'état d'être plus haut, tous les coups de pied se commandent en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à balai dans la direction appropriée. Les instructions qui suivent supposent que le personnage fait face vers la droite. Vous verrez que les positions de manche à balai sont "gauche" et "droite".

Les positions de manche à balai sont "gauche" et "droite". Lorsque votre personnage fait face dans l'autre direction, toutes les commandes se trouvent symétriquement réfléchies, en d'autres termes, si vous voulez que le coup de pied soit exécuté à gauche, il faut appuyer sur le bouton de tir et déplacer le manche à balai vers la gauche pour obtenir le même coup de pied moyen.

Ceci s'applique pour les coups de poing et les prouesses décrites dans les actions agressives de votre adversaire. L'ordinateur peut choisir deux biocages: un biocage haut et un biocage bas selon l'action entreprise par votre adversaire.

Le fait de maintenir le manche à balai en position de biocage veut dire que vous resterez dans cette position, et il est alors possible à votre adversaire de faire un mouvement agressif différent que votre biocage ne pourra contraindre.

Coup de pied haut: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai dans la position diagonale, en haut vers la droite.

Coup de pied moyen: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers la gauche.

Coup de pied sec court: Ceci s'obtient en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale, en bas vers la droite. L'avantage principal de ce coup de pied est qu'il est très rapide à exécuter et peut être utilisé en combat rapproché.

Biocage (en avant): Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers la gauche. Ce biocage bas met votre personnage en position accroupie puis effectue un balayage en avant. Ceci peut être utile si vous voulez que votre adversaire s'attaque, et combine un mouvement offensif avec la défense.

Biocage (en arrière): Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers la droite. Ce biocage haut met votre personnage en position accroupie puis effectue un balayage en arrière. Ceci peut être utile si vous voulez que votre adversaire s'attaque, et combine un mouvement offensif avec la défense.

Biocage pivotant: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers la gauche. Ce mouvement est le coup de pied traditionnel avec pivotement de karaté, mais a également l'avantage de vous faire faire demi-tour. Ce coup de pied a deux effets distincts: d'abord (en maintenant le bouton de tir enfoncé pendant tout le coup de pied), vous exécutez le coup de pied avec pivotement complet. Le second mode opératoire est un demi-tour rapide qui s'obtient en commençant le coup de pied pivotant comme décrit, mais en relâchant le bouton de tir avant que le coup de pied ne soit complet.

Vous trouverez que le coup de pied avec pivotement complet est une manœuvre qui prend du temps, elle peut être spécialement efficace dans de nombreuses situations. Notez aussi que le coup de pied avec pivotement complet vous retire de la ligne d'attaque directe de votre adversaire, certains des mouvements d'attaque de votre adversaire peuvent ne pas avoir d'action contre vous lorsque vous exécutez cette opération.

Coup de pied arrière haut: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai dans la position diagonale, en haut vers la gauche. Ce mouvement est l'inverse du coup de pied haut avant et vous permet d'attaquer des adversaires qui auront réussi à passer derrière vous.

Il est bien entendu également possible de faire demi-tour pour attaquer des adversaires qui se trouvent derrière vous. (Voyez note sur le coup de pied avec pivotement qui suit).

Outre les coups de pied, le "Way of the Exploding Fist" exige que les adeptes soient habiles au combat rapproché avec utilisation de coups de poing. Trois coups de poing sont disponibles à partir de la commande du manche à balai. Notez que le bouton de tir ne doit pas être enfoncé pour exécuter ces coups de poing.

Coup de poing haut: Celui-ci s'obtient en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale, en haut et à droite. (Ne pas appuyer sur le bouton de tir). Ce mouvement est efficace contre un adversaire se trouvant raisonnablement proche.

Coup de poing court droit: Celui-ci s'obtient en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale, en bas et à droite. (Ne pas appuyer sur le bouton de tir). Ce geste est l'action la plus rapide que vous puissiez entreprendre et est extrêmement efficace en combat rapproché. Il peut arriver que votre adversaire utilise ce mouvement, et du fait que c'est un coup si rapide, vous ne savez pas ce qu'il vous aura frappé.

Coup de poing bas: Celui-ci s'obtient en se mettant d'abord en position accroupie puis en déplaçant le manche à balai vers la gauche. Elant donné que les mouvements du mode "DEMO" sont obtenus à partir de la position accroupie, le coup de poing bas peut constituer un mouvement de surprise.

PIROUETTES

Les prouesses sont un moyen extrêmement rapide de se mettre hors d'attente de votre adversaire. Il existe deux prouesses: l'une en avant, et l'autre en arrière. Notez que, si vous vous trouvez trop près du bord de l'écran dans l'une ou l'autre direction, vos prouesses peuvent ne pas être aussi efficaces.

Prouettes en avant: Celles-ci s'obtiennent en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale, en haut vers la gauche. (Ne pas appuyer sur le bouton de tir).

Prouettes en arrière: Celles-ci s'obtiennent en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale, en bas et à gauche. (Ne pas appuyer sur le bouton de tir).

CONSEILS AUX JOUEURS EXPERIMENTES

Biocage: Notez que les biocages ne sont pas la réponse parfaite dans les actions agressives de votre adversaire. L'ordinateur peut choisir deux biocages: un biocage haut et un biocage bas selon l'action entreprise par votre adversaire.

Le fait de maintenir le manche à balai en position de biocage veut dire que vous resterez dans cette position, et il est alors possible à votre adversaire de faire un mouvement agressif différent que votre biocage ne pourra contraindre.

Notez aussi que les deux biocages bas ne peuvent être bloqués. Si vous vous trouvez à distance d'être frappé par ces coups de pied balayants, les seules actions appropriées sont le saut (manche à balai vers le haut) ou l'une des prouettes.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers la gauche. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Die Bahn der donnernden Faust von Gregg Barnett
Die Bahn der donnernden Faust ist das eckste, das sie je sehen werden. Es ist ein Spiel, das die Punkte des roten Spielers zeigt. (Ein halber Punkt wird durch ein halbes Symbol dargestellt).

Zusätzlich zur Punktzahl für jeden Angriff erhalten sie eine Bewertung für jede erfolgreich durchgeführte Bewegung. Die Bewertung hängt von der Wahl der Bewegung ab. Eine schwierige Bewegung, wie z.B. eine Rundumtritt erzielt mehr Punkte als ein leichter Zug, wie ein gerader Tritt. Der erzielte Wert wird verdoppelt, falls die Bewegung vollkommen gelungen ist. (Die Bewertung ist die gleiche für die Bewegung "Hochschlag" und "Hochschlag").

Die Bahn der donnernden Faust beinhaltet alles – fesseler Wettpost, herausragende graphische Darstellungen (mit über 700 Sprites) und realist. Ton.

Die Bahn der donnernden Faust ist ein Karatesimulationsspiel, das vollkommen mit der Tastatur oder dem Joystick kontrolliert wird.

Die Bahn der donnernden Faust ist ein Karatesimulationsspiel, das vollkommen mit der Tastatur oder dem Joystick kontrolliert wird.

Die Bahn der donnernden Faust ist ein Karatesimulationsspiel, das vollkommen mit der Tastatur oder dem Joystick kontrolliert wird.

Die Bahn der donnernden Faust ist ein Karatesimulationsspiel, das vollkommen mit der Tastatur oder dem Joystick kontrolliert wird.

Die Bahn der donnernden Faust ist ein Karatesimulationsspiel, das vollkommen mit der Tastatur oder dem Joystick kontrolliert wird.

Die Bahn der donnernden Faust ist ein Karatesimulationsspiel, das vollkommen mit der Tastatur oder dem Joystick kontrolliert wird.

Die Bahn der donnernden Faust ist ein Karatesimulationsspiel, das vollkommen mit der Tastatur oder dem Joystick kontrolliert wird.

Die Bahn der donnernden Faust ist ein Karatesimulationsspiel, das vollkommen mit der Tastatur oder dem Joystick kontrolliert wird.

Die Bahn der donnernden Faust ist ein Karatesimulationsspiel, das vollkommen mit der Tastatur oder dem Joystick kontrolliert wird